IM-DOL-GRSP-NOE

SPIELANLEITUNG

DIE NAMENLOSE GESCHICHTE

Zahllose Legenden umgeben ein Schwert, welches als „Soul Edge" bekannt ist. Einige behaupten, es sei die ultimative Waffe. Andere wiederum bezeichnen es als das „Schwert der Helden", ein Geisterschwert erfüllt von der unfassbaren Macht der Seelen, der Schlüssel zur ewigen Jugend, ein Heilmittel für jegliche Krankheit oder das „Schwert der Erlösung". Tatsächlich aber ist es ein böses Schwert, bestehend aus zwei Klingen, die sich von menschlichen Seelen nähren.

Die Zeit vergeht und wir befinden uns in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts.

Einem Krieger, der sich für den alten Gott der Schmiedekunst auf einer göttlichen Mission befand, gelang es, eine der beiden bösen Klingen zu zerschmettern. Tragischerweise bewirkte er durch die Zerstörung genau das Gegenteil von dem, was er versuchte zu erreichen. Das Gleichgewicht der Macht zwischen den beiden Klingen wurde empfindlich gestört und das Böse, das den Klingen innewohnte, geriet außer Kontrolle. Ihre unheilvolle Energie verbreitete sich in Form eines unheimlichen Lichtes über den Himmel. Dieses Phänomen, das seitdem als die Saat des Bösen bekannt ist, fügte der Welt durch sein übles Vermächtnis eine tiefe Narbe zu. Die verbleibende Klinge vernichtete die Seele eines Mannes, dem das böse Schwert in die Hände geriet. Fortan stand er unter seinem Einfluss, beging einen Amoklauf quer durch Europa und verbreitete Angst und Schrecken auf dem gesamten Kontinent.

Doch nach drei Jahren hörten die Massaker auf. Weitere vier Jahre vergingen und der Schrecken verblasste zu einer schwachen Erinnerung... Niemand wusste, warum. Niemand wusste, dass vor vier Jahren ein Geisterschwert namens Soul Calibur aus dem Osten kam, als ob es auf den Ruf des rasenden Soul Edge reagierte. Niemand bezeugte den letzten, fatalen Kampf, in dem Soul Edge zerschmettert wurde und niemand wusste, dass das Geisterschwert im Strudel des Bösen zurückgelassen wurde, um die Mächte des Dämonenschwertes einzudämmen.

Unglücklicherweise war die Ruhe, die darauf folgte, nichts weiter als eine schwache Fassade. Die böse Klinge begann damit, einmal mehr ihren Einfluss auf die gesamte Welt zu erweitern. Langsam aber stetig... In Form von Metallsplittern brachten mehrere Menschen unbewusst das Schwert in alle Winkel der Welt. Die Mächte des Bösen lebten selbst in den Bruchstücken des Soul Edge weiter. Da Soul Calibur in der ewigen Leere verloren war, war es nur eine Frage der Zeit, bis die dunklen Mächte des bösen Schwertes die Welt infizierten.

Im Folgenden wird von den Seelen jener Kämpfer berichtet, die Soul Edge verfolgten. Jeder aufgrund seiner eigenen Überzeugung und aus seinen eigenen Gründen...

VOR DEM SPIEL

Richte deinen NINTENDO GAMECUBE wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben ein. Drücke den OPEN-Knopf, um den Disc-Deckel zu öffnen. Lege die Soulcalibur™II-Disc mit der Vorderseite nach oben in die Konsole. Schließe den Disc-Deckel und betätige den POWER-Schalter. Danach wird das Spiel automatisch geladen.

Möchtest du die Spracheinstellung des Spiels verändern, rufe das **Hauptmenü** des NINTENDO GAMECUBE auf. Wähle den Punkt OPTIONEN, um den **Options-Bildschirm** aufzurufen. Drücke den A-Knopf, um das **Options-Menü** zu öffnen. Dort findest du auch die Sprachauswahl. Wähle eine der Sprachen, die im Spiel unterstützt werden und verlasse danach wieder das Menü. Weitere Informationen hierzu findest du im Handbuch der Konsole.

60Hz-Modus

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und klarere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz-Modus unterstützen.

Wenn du zum Anschluss ein NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabel verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Funktion verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Um den 60 Hz-Modus zu aktivieren, halte während der Einblendung des NINTENDO GameCube-Logos den B-Knopf gedrückt, bis der folgende Text erscheint: „Soll die Darstellung in den 60Hz-Modus umgeschaltet werden?" Wähle JA aus, um diesen Modus zu aktivieren.

ZURÜCKSETZEN DER STEUERELEMENTE DES CONTROLLERS IN DIE NEUTRALE POSITION

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spiels führen.

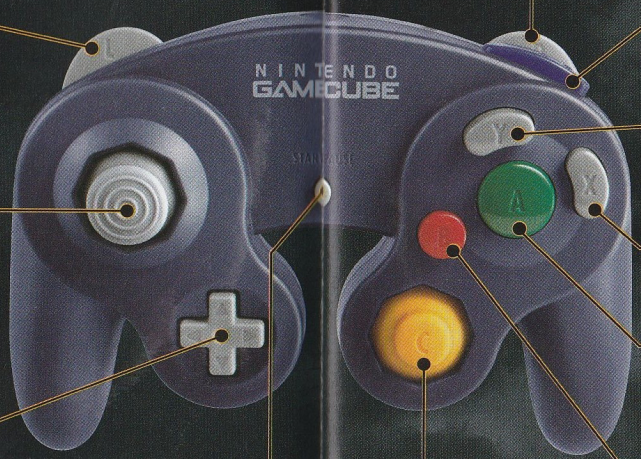
Um die ursprüngliche, neutrale Position wieder herzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

DIE STEUERUNG

NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER

Dies ist die Grundeinstellung des Controllers. Einige Knöpfe können im **Options-Menü** neu belegt werden. Für die Modi DUELL und TEAMDUELL werden zwei Controller benötigt.

Die Grundeinstellung für das Rumble-Feature ist AUS. Im **Options-Menü** lässt sich diese Einstellung auf EIN stellen.



L-Taste
Deckung (G)

R-Taste
Deckung (G)

Control Stick
Kämpfer bewegen/ Menüauswahl

Digitales Steuerkreuz
Kämpfer bewegen/ Menüauswahl

START/PAUSE
Spiel pausieren/**Pausenmenü** öffnen

Z-Knopf
Wie A+B+K gleichzeitig

Y-Knopf
Vertikaler Schlag (B)/Kostüm ändern

X-Knopf
Tritt (K)

A-Knopf
Horizontaler Schlag (A)/ Bestätigung in Menüs und anderer Auswahlen

B-Knopf
Deckung (G)/Menüs und andere Auswahlen abbrechen

C-Stick

C-Stick oben
Wie A+B+K gleichzeitig

C-Stick unten
Wie A+K gleichzeitig

C-Stick links
Wie A+B gleichzeitig

C-Stick rechts
Wie B+K gleichzeitig

Kommando-Symbol	Controller-Knopf	Bedeutung
A	A-Knopf	Horizontaler Schlag
B	Y-Knopf	Vertikaler Schlag
K	X-Knopf	Tritt
G	B-Knopf	Deckung

DER SPIELBEGINN

Drücke im Titelbildschirm START/PAUSE, um die MODUS-AUSWAHL aufzurufen.

MODUS-AUSWAHL

Folgende Auswahlmöglichkeiten befinden sich in der MODUS-AUSWAHL: ORIGINALMODUS, WAFFENMEISTER und OPTIONEN. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Control Stick eine Kategorie. Die entsprechenden Untermenüs für jede Kategorie werden dabei auf der rechten Seite des Bildschirms eingeblendet. Wähle auf die selbe Weise einen Spielmodus oder ein Untermenü aus und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfs.

ORIGINALMODUS

Diese Kategorie beinhaltet die folgenden Spielmodi:

ARCADE
Kämpfe gegen CPU-Gegner, um das Spiel zu gewinnen.

DUELL
Ein Zweispieler-Modus, in dem Spieler 1 und Spieler 2 gegeneinander antreten können.

ZEITANGRIFF
Erziele neue Rekorde, indem du alle Arenen so schnell wie möglich meisterst.

ÜBERLEBENSKAMPF
Erziele neue Rekorde, indem du so viele CPU-Gegner wie möglich besiegst, während deine Energieleiste nach einem Kampf nur um einen bestimmten Wert wieder aufgefüllt wird.

TEAMKAMPF
Bilde ein Team aus mehreren Kämpfern und bestreite das Spiel im Teamwork (nach dem Eliminations-Prinzip).

TEAMDUELL
Spieler 1 und Spieler 2 können einen Teamkampf gegeneinander ausführen.

TRAINING
Übe die Aktionen jedes Kämpfers.

WAFFENMEISTER

Sammle während einer abenteuerlichen Reise durch die Welt verschiedene Waffen und bestehe unterschiedliche Missionen.

OPTIONEN

Rufe das **Options-Menü** auf, um verschiedene Spieleinstellungen zu verändern. Im Einzelnen handelt es sich dabei um EINSTELLUNGEN, CONTROLLER-KONFIGURATION, ANZEIGEOPTIONEN, SOUNDEINSTELLUNGEN, WERTUNGEN, GESCHICHTE DER SAMMLUNG und MEMORY CARD.

DER SPIELBILDSCHIRM

INFO ZUM SPEICHERN

Die Grundeinstellung für DATEN AUTOMATISCH SPEICHERN lautet EIN. Öffne das **Options-Menü** und wähle MEMORY CARD, um die Optionen für DATEN AUTOMATISCH SPEICHERN zu ändern oder das Speichern und Laden von Daten manuell auszuführen. Um Spieldaten zu speichern, stecke eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) mit mindestens vier freien Blöcken in Steckplatz A.

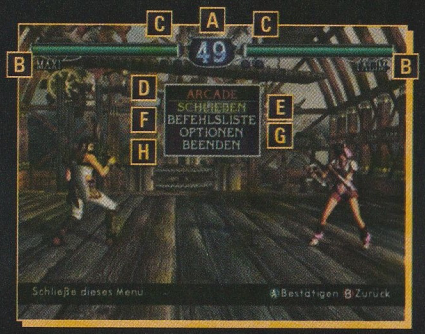
Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

Der folgende Abschnitt beschreibt die verschiedenen Anzeigen am Bildschirm.

GRUNDLEGENDE BILDSCHIRMINFORMATIONEN

Im Folgenden werden die Information erläutert, die während des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt werden.

A	**ZEIT:**	Erreicht die Uhr 0, gewinnt der Kämpfer mit der volleren Energieleiste.
B	**NAME DES KÄMPFERS:**	Hier wird der Name des Kämpfers angezeigt.
C	**ENERGIEANZEIGE:**	Der grüne Balken zeigt an, über wie viel Energie der jeweilige Kämpfer noch verfügt.
D	**PAUSENMENÜ:**	Du kannst während des Spiels jederzeit START/PAUSE drücken, um das **Pausenmenü** zu öffnen. Je nach Spielmodus könnten verschiedene Optionen nicht verfügbar sein. Im **Zeitangriff** und im **Überlebenskampf** steht das **Pausenmenü** nicht zur Verfügung.
E	**SCHLIESSEN:**	Das Menü-Fenster wird wieder geschlossen.
F	**BEFEHLSLISTE:**	Öffnet die Befehlsliste für den jeweiligen Charakter.
G	**OPTIONEN:**	Öffnet ein vereinfachtes **Optionsmenü**.
H	**BEENDEN:**	Das Spiel wird abgebrochen und der **Titelbildschirm** wird eingeblendet.



DIE SPIELREGELN

Der folgende Abschnitt beschreibt die Bedingungen für einen Sieg und die Grundregeln, die für alle Spielmodi gültig sind.

DER WEG ZUM SIEG

Erfülle eine der folgenden Bedingungen, um eine Kampfrunde für dich zu entscheiden. Um einen Kampf gesamt zu gewinnen, musst du für eine variable Anzahl von Kampfrunden siegreich bleiben. In manchen Modi lässt sich die dafür nötige Rundenzahl verändern. Drücke START/PAUSE im **Figurenauswahl-Bildschirm**, wähle danach OPTIONEN und anschließend ZAHL DER KÄMPFE.

K.O.

Die gegnerische Energieleiste wurde vollständig geleert.

RING OUT

Der Gegner wurde aus dem Ring geworfen.

TIME'S UP

Ist die Zeit abgelaufen, gewinnt der Kämpfer mit der volleren Energieleiste.

DRAW & SUDDEN DEATH

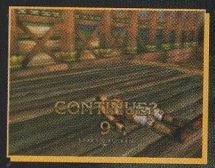
Bei einem Doppel-K.O. (die Energieleiste beider Kämpfer wird gleichzeitig vollständig geleert) oder einem Doppel-RING OUT (beide Kämpfer stürzen gleichzeitig aus dem Ring), kommt es zu einem DRAW (Unentschieden).

Beide Kämpfer erhalten für diese Kampfrunde einen Punkt. Wenn beide Kämpfer die gleiche Anzahl an Kampfrunden gewinnen konnten und dies zu dem Zeitpunkt geschieht, an dem die für den Gesamtsieg nötige Rundenzahl erreicht wurde, erfolgt eine SUDDEN DEATH-Entscheidung.

GAME OVER

Verlierst du einen Kampf, bedeutet das für dich GAME OVER. In Spielmodi, die über eine Wertung verfügen, wie z.B. ZEITANGRIFF und ÜBERLEBENSKAMPF, dürfen Spieler, die sich für die Wertung qualifiziert haben, ihre Namen eintragen.

Kommt es im **Arcade-Modus** zu einem GAME OVER, wird der **Continue-Bildschirm** aufgerufen. Drücke START/PAUSE, bevor der Zähler 0 erreicht, um das Spiel fortzusetzen.



ORIGINALMODUS (1)

Der **Originalmodus** beinhaltet sieben verschiedene Spielmodi. Für jeden Spielmodus gelten zusätzlich zu den Grundregeln noch weitere, spezifische Regeln.

ARCADE

Hier finden Kämpfe gegen CPU-gesteuerte Kämpfer im Stile eines Turniers statt. Gelingt es dir, alle Kämpfer zu besiegen, hast du das Turnier gewonnen und kannst für jeden Kämpfer ein anderes Ende sehen.

Auch im **Arcade-Modus** können zwei Spieler gegeneinander antreten. Bist du Spieler 1, drücke START/PAUSE auf dem Controller von Spieler 2 (oder umgekehrt).

*Vor Beginn eines Zweispieler-Duells wird der **Spielerauswahl-Bildschirm** aufgerufen. Der neue Herausforderer darf einen Kämpfer sowie die Arena auswählen.*

CHARAKTER-AUSWAHL

In jedem Modus muss vor dem Kampf ein Kämpfer ausgewählt werden. Wähle mit Hilfe des Control Stick einen Charakter und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Durch Drücken des Y-Knopfs kannst du auch das Kostüm des jeweiligen Kämpfers verändern.

Im **Teamkampf-Modus** kannst du mehr als einen Charakter wählen. Wähle die Anzahl der Kampfteilnehmer mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Control Stick und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfs. Wähle danach die Kämpfer selbst aus.

WAHL DER ARENA

Steht im Menü EINSTELLUNGEN die Option WAHL DER ARENA auf EIN (siehe Seite 17), kannst du nach der Wahl des Kämpfers auch die Arena auswählen. Wähle eine Arena mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Control Stick und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfs. Allerdings lassen sich im **Arcade-**, **Zeitangriff-** und **Überlebenskampf-Modus** die Arenen nicht auswählen.

DUELL

Dies ist ein Zweispieler-Modus, in welchem Spieler 1 und Spieler 2 unendlich viele Kämpfe gegeneinander austragen können. Im **Spielerauswahl-Bildschirm** lässt sich auch für jeden Kämpfer ein Handikap festlegen.

Um diesen Modus spielen zu können, müssen an den Anschlussbuchsen für Controller 1 und 2 auch Controller angeschlossen sein.

ZEITANGRIFF

Ziel dieses Modus ist es, sämtliche CPU-gesteuerten Gegner in kürzester Zeit zu besiegen. Wählst du ZEITANGRIFF im **Modus-Auswahl-Bildschirm**, folgt ein Untermenü, in dem drei verschiedene Schwierigkeitsgrade ausgewählt werden können. STANDARD (normal), ALTERNATIV (mittel) und EXTREM (schwer). Wähle den Schwierigkeitsgrad aus, mit dem du spielen möchtest. Gewinnst du alle Kämpfe, wird der **Ranglisten-Bildschirm** aufgerufen. Vorausgesetzt, du hast dich qualifiziert, kannst du deinen Namen eingeben.

*Die verschiedenen Einstellungen für diesen Modus sind fix. Während des Spiels kannst du durch Drücken von START/PAUSE weder das **Pausenmenü** öffnen, noch das Spiel pausieren.*

ÜBERLEBENSKAMPF

In diesem Modus gilt es, gegen eine nicht enden wollende Anzahl von CPU-gesteuerten Kämpfern zu kämpfen, wobei deine Energieleiste limitiert ist. Am Ende jeder Runde wird die Leiste nicht wieder voll aufgefüllt. Kämpfe, solange deine Energie reicht. Sobald du eine Runde verloren hast, ist das Spiel zu Ende. Der **Ranglisten-Bildschirm** zeigt danach, wie viele Gegner du bezwungen hast. Vorausgesetzt, du hast dich qualifiziert, kannst du deinen Namen eingeben.

*Die verschiedenen Einstellungen für diesen Modus sind fix. Während des Spiels kannst du durch Drücken von START/PAUSE weder das **Pausenmenü** öffnen, noch das Spiel pausieren.*

ORIGINALMODUS (2)

TEAMKAMPF

Im **Teamkampf-Modus** stellst du ein Team aus mehreren Charakteren zusammen. Danach bestreitest du ein Turnier nach dem K.O.-Prinzip. Jedes Teammitglied tritt in Einzelkämpfen an. Wer einen Kampf gewinnt, tritt gegen den nächsten Gegner an. Gelingt es dir, sämtliche Kämpfer des gegnerischen Teams zu besiegen, beginnt der Kampf gegen das nächste Team.

TEAMDUELL

Das TEAMDUELL stellt die Version für zwei Spieler dar. Gewinner ist jener Spieler, der das Team des anderen Spielers besiegen konnte.

Wenn das Spiel zu Ende ist, zeigt der **Ranglisten-Bildschirm**, wer gewonnen und wer verloren hat.

Du kannst zwar die Anzahl der Teammitglieder bestimmen, jedoch kann derselbe Charakter nicht zweimal in einem Team vertreten sein.

Um das TEAMDUELL spielen zu können, müssen an den Anschlussbuchsen für Controller 1 und 2 auch Controller angeschlossen sein.

TRAINING

In diesem Modus kannst du deine Techniken üben und verfeinern. Das Training beginnt, nachdem du einen Kämpfer, einen Gegner und eine Arena ausgewählt hast. Während des Kampfes werden verschiedene Informationen auf dem Bildschirm angezeigt, wie zum Beispiel die Kraft jeder Attacke. Drückst du während des Trainings START/PAUSE, wird das **Pausenmenü** aufgerufen. Wähle TRAININGSOPTIONEN und danach TRAININGSART, um aus folgenden Einstellungen zu wählen.

FREISTIL

Dies ist die typische Trainingsvariante, in der du die Bedingungen für dich und deinen Gegner frei wählen kannst.

Hinweis: Entscheidest du dich für FREISTIL, kannst du noch zusätzlich aus den FREISTIL-EINSTELLUNGEN wählen. Wähle hier CONTROLLER, um den Gegner auch mit Hilfe des Controllers von Spieler 2 zu steuern.

Gegen CPU

In diesem Modus kämpfst du gegen den Computer. Die Stärke des Gegners lässt sich einstellen.

Hinweis: Im **Trainingsmodus** gibt es kein GAME OVER. Wähle BEENDEN aus dem **Pausenmenü**, um zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.

WAFFENMEISTER-MODUS (1)

In diesem Modus erlebst du Abenteuer auf der ganzen Welt und sammelst dabei neue Waffen. Möchtest du von Anfang an beginnen, wähle NEUES SPIEL, möchtest du aber ein gespeichertes Spiel fortsetzen, wähle WEITER.

NEUES SPIEL

Hiermit beginnst du den **Waffenmeister-Modus** von Anfang an.

NAMEN EINGEBEN

Trage hier deinen Namen ein. Wähle die Buchstaben mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Control Stick an. Drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Nachdem du deinen Namen eingegeben hast, beginnt der Prolog.

TUTORIAL

Nach dem Prolog wird das TUTORIAL eingeblendet. Hier wird erklärt, wie der **Waffenmeister-Modus** zu spielen und das **Befehlsmenü** zu handhaben ist. Wenn du diesen Modus zum ersten Mal spielst, solltest du dir die Informationen gut durchlesen. Später kannst diesen Teil durch Drücken von START/PAUSE überspringen.

FIGUR WÄHLEN

Nachdem du einen Kämpfer gewählt hast, drücke den A-Knopf. Daraufhin wird die **Weltkarte** eingeblendet (siehe Seite 15).

*Unter FIGUR WÄHLEN aus dem **Befehlsmenü** kannst du jederzeit einen neuen Kämpfer auswählen (siehe Seite 16).*

WEITER

Dies ermöglicht es dir, das Spiel von deinem letzten Speicherstand aus fortzusetzen.

WAFFENMEISTER-MODUS (2)

Im Folgenden wird der generelle Ablauf des **Waffenmeister-Modus** erklärt.

KAPITEL-BILDSCHIRM 1

Der **Waffenmeister-Modus** ist in mehrere Kapitel aufgeteilt. Indem du dich durch die einzelnen Kapitel kämpfst, öffnen sich neue Abenteuer.

WELTKARTE 2

Auf der WELTKARTE können die Kämpfer von Kapitel zu Kapitel reisen. Wird ein Kapitel ausgewählt, öffnet sich die **Kapitel-Karte**.

KAPITEL-KARTE 3

Um die Missionen in den einzelnen Kapiteln zu bestehen, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Auch Verliese können über die **Kapitel-Karte** betreten werden.

KAMPF 4

Jede Runde, jede Mission und jeder Kampf kann gewissen Bedingungen unterliegen. Dabei kann sich auch der Status des Kämpfers verändern.

MISSION SUCCEEDED 5

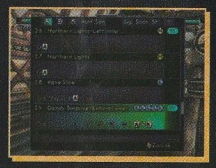
Sind alle Bedingungen für eine erfolgreiche Mission erfüllt worden, wird der **Ergebnisse-Bildschirm** eingeblendet. Sollten irgendwelche Items gefunden worden sein, wird dies auch auf diesem Bildschirm angezeigt. Durch das Erfüllen aller nötigen Bedingungen innerhalb eines Kapitels, öffnet sich ein neues Kapitel, das du erforschen kannst.

GOLD

Die Währung in der Welt der Waffenmeister lautet GOLD. Du erhältst für jeden Kampf eine gewisse Menge an Gold. Egal, ob du den Kampf gewonnen oder verloren hast. Mit Gold lassen sich verschiedene Dinge, wie zum Beispiel neue Waffen, einkaufen. Waffen können in Läden gekauft werden, die du über das **Befehlsmenü** betreten kannst. Drücke auf der **Weltkarte** oder auf der **Kapitel-Karte** START/PAUSE, um das **Befehlsmenü** zu öffnen.

BEFEHLSMENÜ

Auf der Weltkarte, der **Kapitel-Karte** usw. können über das **Befehlsmenü** verschiedene Aktionen gewählt werden, die dich im Spiel weiterbringen. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Control Stick eine Option und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.



SCHLIESSEN
Schließt das **Befehlsmenü**.

WAFFE WÄHLEN
Hier kann eine Waffe gewählt werden.

FIGUR WÄHLEN
Hier kann ein Kämpfer gewählt werden.

LADEN
Hier werden Waffen und andere Dinge verkauft.

DATEN SPEICHERN
Dient zum Speichern der **Waffenmeister-Modus**-Daten.

BEENDEN
Damit kehrst du zum **Titelbildschirm** zurück.

In den Extra-Modi sowie im **Waffenmeister-Modus** können im Menü WAFFE WÄHLEN durch Drücken des Y-Knopfes genauere Informationen bezüglich der Waffen-Symbole aufgerufen werden.

OPTIONEN

Hier kannst du verschiedene Einstellungen für das Spiel verändern. Wähle eine der Optionen mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Control Stick und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

EINSTELLUNGEN

Hiermit werden Schwierigkeitsgrad und/oder Regeln festgelegt.

*Die Einstellungen für die **Überlebenskampf-** und **Zeitangriff-Modi** sind fix. Daher werden sie durch hier getätigte Veränderungen nicht betroffen*

SCHWIERIGKEITSGRAD
Zum Festlegen der Schwierigkeit.

ZAHL DER KÄMPFE
Zum Festlegen der Rundenzahl.

LEBENSANZEIGE
Zum Festlegen des Energiebalkens.

RUNDENZEIT
Zum Festlegen der Spielzeit pro Runde.

FIGURENWECHSEL BEI FORTSETZUNG
Hier legst du fest, ob bei der Fortsetzung eines Spiels die Kämpfer gewechselt werden dürfen oder nicht.

WAHL DER ARENA
Zum Festlegen, ob Arenen selbst ausgewählt werden dürfen oder nicht.

AUTO DECKUNG
Zum Festlegen, ob die Deckung bei neutraler Kämpferposition aktiviert werden soll oder nicht. (Bei EIN wird automatisch abgewehrt, wenn der Kämpfer ansonsten nichts anderes tut.)

HILFESTELLUNGEN
Zum Festlegen, ob Hilfetexte eingeblendet werden sollen oder nicht.

UNTERTITEL
Zum Festlegen, ob Untertitel eingeblendet werden sollen oder nicht.

STANDARDEINSTELLUNGEN
Alle Einstellungen werden auf die Werkseinstellung zurückgesetzt.

ENDE
Zur Rückkehr zum **Modus-Auswahl-Bildschirm**.

CONTROLLER-KONFIGURATION

Unter diesem Punkt kann die Controller-Konfiguration geändert werden.

TYP A
Typ A-Konfiguration wird aktiviert.

TYP B
Typ B-Konfiguration wird aktiviert.

TYP C
Typ C-Konfiguration wird aktiviert.

FREI
Belege die Tasten und Knöpfe nach deinen eigenen Wünschen oder stelle die Standardeinstellung wieder her.

RUMBLE
Schalte das Rumble Feature EIN oder AUS.

ENDE
Zur Rückkehr zum **Modus-Auswahl-Bildschirm**.

ANZEIGEOPTIONEN

Hier kannst du wählen, ob die Energieanzeige und die Waffen-Symbole am oberen oder unteren Bildschirmrand dargestellt werden sollen. Außerdem lässt sich die Helligkeit und das Bildschirmformat ändern. Drücke START/PAUSE, um die Standardeinstellung wieder herzustellen.

SOUNDEINSTELLUNGEN

Hier kannst du alle Einstellungen bezüglich des Sound machen.

LAUTSPRECHERTYP
Wähle zwischen Stereo- Mono- und Surround-Sound.

MUSIK-LAUTSTÄRKE
Damit änderst du die Lautstärke der Hintergrundmusik.

SFX-LAUTSTÄRKE
Damit änderst du die Lautstärke der Soundeffekte.

SPRECHER-LAUTSTÄRKE
Damit änderst du die Lautstärke der Sprachausgabe.

SPRACHE
Damit änderst du die Sprache der Kämpfer.

STANDARDEINSTELLUNGEN
Alle Einstellungen werden auf die Werkseinstellung zurückgesetzt.

ENDE
Zur Rückkehr zum **Modus-Auswahl-Bildschirm**.

WERTUNGEN

Hier kannst du die Wertungen einsehen, die du in den einzelnen Modi bekommen hast.

GESCHICHTE DER SAMMLUNG

Hier werden alle gefundenen Items und Features angezeigt.

MEMORY CARD

Hier kannst du alle Einstellungen, Wertungen usw. auf eine NINTENDO GAMECUBE Memory Card (Speicherkarte) speichern, um sie später wieder zu laden.

DATEN SPEICHERN
Zum Speichern eines Spiels.

DATEN LADEN
Zum Laden eines Spiels.

DATEN AUTOMATISCH SPEICHERN
Wähle, ob die Daten automatisch oder manuell gespeichert werden sollen.

ENDE
Zur Rückkehr zum **Modus-Auswahl-Bildschirm**.

GRUNDTECHNIKEN

Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über die grundlegenden Techniken in Soulcalibur™ II.

Sämtliche Aktionen werden davon ausgehend beschrieben, dass der Kämpfer nach rechts blickt (von der Seite von Spieler 1 aus).

GRUNDLEGENDE ABKÜRZUNGEN

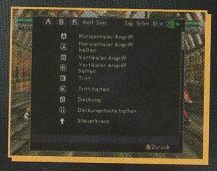
Aktions-Symbol	Controller-Knopf/Taste	Bedeutung
➡	Steuerkreuz oder Control Stick	In die angezeigte Richtung gedrückt halten.
⇨	Steuerkreuz oder Control Stick	Schnell in die angezeigte Richtung drücken.
A	A-Knopf	Horizontaler Schlag
B	Y-Knopf	Vertikaler Schlag
K	X-Knopf	Tritt
G	B-Knopf	Deckung

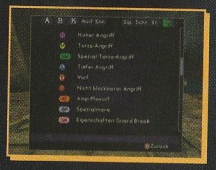
Die Pfeile entsprechen den Richtungen oben, unten, links und rechts auf dem Steuerkreuz oder dem Control Stick.

Die Belegung des Controllers bezieht sich auf die Standardeinstellung.

ANGRIFFS-ATTRIBUT-BEZEICHNUNGEN

Symbol	Bedeutung
H	Hoher Angriff (Oberkörper)
M	Mittlerer Angriff (Körpermitte)
SM	Spezieller mittlerer Angriff (spezieller Angriff auf die Körpermitte)
L	Niedriger Angriff (Unterkörper)
T	Wurf
U	Unblockierbar
AT	Schlag in Kombination mit einem Wurf
SP	Spezielle Aktion
GB	Schlag, der die Deckung des Gegners durchbricht
GI	Aktive Deckung bei gegnerischem Angriff
ST	In Stellung gehen





8-WAY RUN

Befindest du dich im TRAINING, wähle TRAININGSOPTIONEN vom **Pausenmenü** und wähle danach FREISTIL unter dem Punkt TRAININGSART. Bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

Der 8-WAY RUN ist ein System, das es dem Spieler erlaubt, den Kämpfer in alle Richtungen laufen zu lassen. Dadurch ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für taktische Bewegungen. Um einen 8-WAY RUN nach vorne auszuführen, drücke ➡ und der Kämpfer läuft mit Blick auf den Gegner los. Dadurch kannst du gegnerischen Angriffen leichter ausweichen oder deinen Kämpfer für den nächsten Angriff in eine vorteilige Position bringen. Manche Angriffe können nur während eines 8-WAY RUN ausgeführt werden.

Mit Hilfe des Control Stick können die Richtungen direkt eingegeben werden.

Um mit Hilfe des Steuerkreuzes diagonal laufen zu können, drücke zwei Richtungen zur gleichen Zeit. So musst du zum Beispiel bei ↖ gleichzeitig nach rechts und nach unten auf dem Steuerkreuz drücken.

SPRINGEN UND DECKUNG

Um zu springen, halte G gedrückt und drücke ⇨, ⇧, oder ⇦. Um abzuwehren und gleichzeitig den Rückzug anzutreten oder nach vorne zu gehen, halte G und ⬅ oder ➡ gedrückt. Um gleichzeitig abzuwehren und in die Hocke zu gehen, halte G und ↗, ⬇, oder ↖.

Mit Hilfe des Control Stick können die Richtungen direkt eingegeben werden.

NACH VORNE/HINTEN GEHEN UND SCHRITTE ZUR SEITE

Die Kämpfer können nach vorne und nach hinten gehen und einen Schritt nach rechts oder links machen.

Nach vorne: ⇨
Nach hinten: ⇦
Schritt nach links: ⇧
Schritt nach rechts: ⇩

Vorausgesetzt, der Kämpfer blickt nach rechts (von der Seite von Spieler 1 aus).

WÜRFE

Wurftechniken

Drücke A+G oder B+G, wenn du dich nahe dem Gegner befindest, um einen Wurf auszuführen.

Aus dem Griff befreien

Um einem Wurf zu entgehen, drücke A, wenn der Gegner einen A+G-Wurf anwendet. Drücke B bei einem B+G-Wurf. Dies muss jeweils geschehen, wenn der Gegner zum Wurf ansetzt.

ANGRIFFS-ATTRIBUTE UND DECKUNG

HOHER ANGRIFF (Oberkörper)

Nützlich bei Gegnern die stehen oder auf den Kämpfer zuspringen. Wende DECKUNG IM STAND oder DECKUNG IN DER HOCKE an, um den Angriff zu blocken oder ihm auszuweichen.

MITTLERER ANGRIFF (Körpermitte)

Nützlich bei stehenden und hockenden Gegnern. Wende DECKUNG IM STAND an, nicht aber DECKUNG IN DER HOCKE.

NIEDRIGER ANGRIFF (Unterkörper)

Nützlich bei stehenden und hockenden Gegnern. Wende DECKUNG IN DER HOCKE an oder setze einen SPRUNG ein, um den Angriff zu blocken oder ihm auszuweichen.

SPEZIELLER MITTLERER ANGRIFF (spezieller Angriff auf die Körpermitte)

Nützlich bei stehenden und hockenden Gegnern. Wende DECKUNG IM STAND oder DECKUNG IN DER HOCKE an, um den Angriff zu blocken.

AUTO DECKUNG

Stelle die Option NEUTRALE WÄCHTER im **Optionsmenü** auf EIN. Dadurch blockt der Kämpfer automatisch Schläge ab, wenn ansonsten keine anderen Knöpfe gedrückt oder sonstige Kommandos eingegeben werden. Allerdings schützt diese Option nicht vor niedrigen Angriffen (Angriffe auf den Unterkörper) und Combo-Attacken, da hierbei nur der erste Angriff geblockt wird.

STEUERUNG IM LIEGEN

Auf der Stelle aufstehen:
Drücke G

Vorwärts oder rückwärts rollen und aufstehen:
Drücke ➡ (vorwärts) oder ⬅ (rückwärts), während der Kämpfer am Boden liegt.

Seitwärts rollen und aufstehen:
Drücke ⬆ (in Richtung des Hintergrundes) oder ⬇, während der Kämpfer am Boden liegt.

Angriff beim Aufstehen:
Drücke einen der Angriffsknöpfe (A, B, K), während der Kämpfer am Boden liegt.

BALANCE WIEDERFINDEN

Manche Angriffe führen dazu, dass die Kämpfer kurzzeitig gelähmt werden und dadurch ihre Balance verlieren. In diesem Fall drücke das Steuerkreuz, den Control Stick oder A, B, K oder G in schneller Folge, damit sich der Kämpfer schneller wieder erholt.

SCHNELLE ROLLE

Manche besonders starke Angriffe können einen Kämpfer in die Luft schleudern. Drücke G, während sich der Kämpfer in der Luft befindet, um schneller wieder in eine gute Angriffsposition zu kommen.

Schnelle Rolle gegen Wände

Manche Arenen verfügen über Wände, die in Angriffe mit eingebunden werden können. Wird ein Kämpfer gegen eine Wand geschleudert, führe eine der folgenden Aktionen aus, um ein sogenanntes „Ukemi" durchzuführen und dich schneller wieder von dem Angriff zu erholen.

Ukemi von der Wand durch Seitwärtsrolle:
Drücke ⬆ oder ⬇, um in den Hintergrund oder den Vordergrund abzurollen.

Ukemi von der Wand durch Vorwärtsrolle:
Drücke ➡, um auf den Gegner zuzurollen.

Steuerung in der Luft

Steuere mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Control Stick den gewünschten Landepunkt nach erleiden einer Luft-Combo an.

AKTIVE DECKUNG

Gib eines der folgenden Kommandos zum richtigen Zeitpunkt ein, um eine gegnerische Attacke abzuwehren oder zurückzuschlagen. Diese Technik wird AKTIVE DECKUNG genannt. Gelingt die Aktion, sind beide Kämpfer für einen kurzen Moment bewegungsunfähig. Der Spieler, der die aktive Deckung erfolgreich durchgeführt hat, darf sich als Erster wieder bewegen und erhält dadurch einen Vorteil im Kampf. Die aktive Deckung ist beinahe gegen jede Angriffstechnik wirkungsvoll. Allerdings gibt es ein paar Ausnahmen.

Zurückschlagen von hohen (Oberkörper) oder mittleren (Körpermitte) Angriffen:
Drücke ⇨+G zum Zeitpunkt des gegnerischen Angriffs.

Parieren von mittleren (Körpermitte) oder niedrigen (Unterkörper) Angriffen:
Drücke ⇦+G zum Zeitpunkt des gegnerischen Angriffs.

Aktive Deckungs-Konter

Wird eine Attacke durch aktive Deckung zurückgeschlagen oder pariert, befindet sich der angreifende Kämpfer in einer ungünstigen Lage, da er weder angreifen noch abwehren kann. Sollte er aber angegriffen werden, solange er noch bewegungsunfähig ist, kann er dennoch gegen den Angreifer eine aktive Deckung ausführen.

KONTERSCHLAG

Gelingt dir ein Konter, während sich der Angreifer inmitten einer Angriffsserie, einer Combo etc. befindet, kannst du dadurch größeren Schaden verursachen und die Balance empfindlich stören. Dies wird als Konterschlag bezeichnet und erfolgt unter einer der folgenden Bedingungen:

ANGRIFF

Inmitten einer Angriffsbewegung.

LAUFEN

Beim Vorwärts- oder Seitwärtslaufen durch ausführen eines 8-WAY RUN.

SEITSCHRITT

Bei Bewegung in den Hintergrund oder den Vordergrund.

ZURÜCKWEICHEN

Beim Rückwärtslaufen durch ausführen eines 8-WAY RUN.

UNBLOCKIERBARE ATTACKEN

Durch die Eingabe bestimmter Befehle führt jeder Kämpfer eine tödliche Technik aus, gegen die es keine Verteidigung gibt. Alle Charaktere beherrschen solche Angriffe, jedoch sind die Befehle für jeden einzelnen unterschiedlich. Sieh dir daher die einzelnen Tabellen der Befehlsliste genau an.

THE LEGEND OF ZELDA:
© 1986 – 2003 NINTENDO.

SEELENANGRIFF

Ein Kämpfer kann seine Energie oder seinen „Geist" für kurze Zeit auf seine Waffe fokussieren und dadurch seine Angriffskraft erhöhen. Diese Technik wird als SEELENANGRIFF bezeichnet. Führe einen SEELENANGRIFF durch gleichzeitiges Drücken von A+B+K aus. Je nachdem, welcher Knopf für wie lange gedrückt wurde, kommt es zu einer der folgenden drei Transformationen:

SEELENANGRIFF LV 1

Drücke G sofort nach Beginn des SEELENANGRIFF. Die Waffe des Kämpfers leuchtet danach hellgrün auf. Die Energie wird dadurch zwar sehr schnell fokussiert, der Zustand hält aber nicht lange an.

SEELENANGRIFF LV 2

Wird kurz nach Beginn des SEELENANGRIFF ein Angriff ausgeführt oder G gedrückt, leuchtet die Waffe grün. Einige der Attacken sind nun so stark wie Konterschläge und der Zustand hält etwas länger an.

SEELENANGRIFF LV 3

Die stärkste der Fokussierungen lässt die Waffe blau leuchten. Dadurch werden nicht nur die Angriffe wesentlich stärker, einige von ihnen können auch nicht mehr blockiert werden oder werden zu Guard-break Moves. Auch hält dieser Zustand länger an.

Ein Guard-break Move durchbricht die gegnerische Abwehr und führt eine unvorteilhafte Situation für den Gegner herbei. Dabei kann er weder angreifen noch abwehren.

DAS VERHÄLTNIS ZWISCHEN VERTIKALEN SCHLÄGE, HORIZONTALEN SCHLÄGE UND DEM 8-WAY RUN

Zusätzlich zu den verschiedenen Attacken, Defensiv-Techniken und Spezialangriffen gibt es in Soulcalibur™ II eine dreigeteilte Beziehung zwischen den Grundtechniken (vertikaler und horizontaler Angriff) und dem 8-WAY RUN.

Vertikaler Schlag

Vertikale Schläge sind horizontalen Schlägen gegenüber im Vorteil. Reagiere auf den horizontalen Schlag eines Gegners mit einem starken vertikalen Angriff, um die Oberhand zu gewinnen.

8-WAY RUN

Setze den 8-WAY RUN ein, um vertikalen Schläge auszuweichen. Positioniere dich hinter dem Angreifer und führe eine starke Attacke durch.

Horizontaler Schlag

Beende den 8-WAY RUN eines Gegners mit einem horizontalen Schlag. Da sich der Gegner in Bewegung befindet, ist die Wahrscheinlichkeit für einen Lauf-Konter eher hoch.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

THE LEGEND OF ZELDA: © 1986 – 2003 NINTENDO. THE CHARACTER NAMED "NECRID" IS CREATED AND DESIGNED BY NAMCO AS THE DERIVATIVE WORK OF THE ILLUSTRATION DRAWN BY TODD MCFARLANE PRODUCTIONS, INC.
THE CHARACTER: © 2003 BY NAMCO LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATION: © 2003 BY TODD MCFARLANE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
SOULCALIBUR™II: © 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung tritt nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung tritt ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **01 80 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **01 90 – 00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und -Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Fax-Abruf: Unter der Fax-Nummer **01 90 – 17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **01 90 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **01 90 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.

Namco Ltd. Consumer Division
5th Floor, Panton House
25 Haymarket
London SW1Y 4EN

Distributed by Nintendo of Europe GmbH

PRINTED IN GERMANY